

Ljuddesignskontrakt - Picto

Kontraktet gäller mellan

Spelutvecklaren:

Gustav Almström
Ulrikedalsvägen 12 A 1306
22458 Lund
+46 722 872538
gustav.almstrom02@gmail.com

Ljuddesignern:

Dennis Qvarfordt Hammarlind
Amiralsgatan 62
21437, Malmö
+46 709 625064
dennisqvha@gmail.com

1. Arbetet

1.

Spelutvecklaren beställer digitala ljud av ljuddesignern med syfte att använda dem i ett datorspel. Arbetet kommer att innefatta 8 månaders halvtidsarbete med en månadsbetalning på 25 000 SEK exklusive moms. Halvtidsarbetet innebär 4 timmars arbete per dag måndag till fredag, men ljuddesignern har rätt att allokera varje månads timmar efter eget schema, dock måste arbetet varje månad totalt bli en hel en månads halvtidsarbete.

2.

Betalningen sker månadsvis och ska vara genomförd innan sista arbetsdagen varje månad, och ljuddesignern måste skicka en faktura för att få betalningen. Ifall ljuddesignern inte skickar en faktura i tid för att spelutvecklaren ska kunna färdigställa betalningen i tid, har spelutvecklaren en vecka på sig att färdigställa betalningen från och med att de tagit emot fakturan.

3.

Spelutvecklaren bestämmer vad för ljud som ska designas och har rätten att begära ändringar i allt som skapas. Kommunikation ska framförallt ske via mejl eller Discord, men kan även ske via möten i verkligheten eller över videomöte. Mötestiden räknas som arbetstid.

2. Rättigheter

1.

Ljuddesignern behåller upphovsrätten till de designade ljuden, men ger spelutvecklaren en exklusiv licens att bruka ljuden kommersiellt inom ramen för spelprojektet, vilket inkluderar potentiella framtida produkter som huvudsakligen baseras på spelet. Licensen varar perpetuellt. Spelutvecklaren får även rätten att överföra licensen till ett annat företag.

2.

Ljuddesignern behåller rätten att bruka de producerade ljuden kommersiellt i projekt som ej huvudsakligen är baserade på spelprojektet.

3.

Ljuddesignern får rätten till 5% royaltyn på spelutvecklarens intäkter från distribution och försäljning av spelet. Royaltyn gäller för nettointäkterna spelutvecklaren får för spelet efter att producenter, distributionsplattformar, publishers och andra aktörer kopplade till spelets distribution tagit sina andelar. Rätten till royaltyn varar perpetuellt.

4.

Royaltyn ska betalas ut till ljuddesignern i December varje år, och ljuddesignern har rätten att begära ut och granska spelets fullständiga försäljningsstatistik för att kontrollera att de får korrekt mängd royaltyn. Spelutvecklaren måste sammanställa och skicka försäljningsstatistiken senast en månad efter skriftlig begäran från ljuddesignern.

3. Kontinuitet

Arbetet sker mellan April 2025 och November 2025. Spelutvecklaren har initialt budget att betala för 3 månaders arbete och väntar på besked från Norska Filminstitutet för resterande budget. Ifall spelutvecklaren inte skulle få resterande delen av budgeten sägs kontraktet upp.

4. Uppsägning

1.

Ifall spelutvecklaren ej fullföljer sin skyldighet att ersätta ljuddesignern har ljuddesignern rätten att säga upp kontraktet med omedelbar verkan. Spelutvecklaren är fortfarande skyldig att ersätta ljuddesignern för det obetalda arbetet även om kontraktet sägs upp.

2.

Ifall ljuddesignern ej uppfyller sin skyldighet att designa de ljud som spelutvecklaren beställer har spelutvecklaren rätten att säga upp kontraktet. Ljuddesignern skall då ersättas för antalet timmar de har arbetat under månaden som kontraktet sägs upp med en timlön på 300 SEK, dock med en gräns på max 25 000 SEK totalt.

3.

Spelutvecklaren behåller licensen till de designade ljuden som överförs enligt punkt 2.1 även om kontraktet sägs upp. Ljuddesignern behåller även rätten till royaltyn i punkt 2.3.

4.

Ljuddesignern förlorar rätten till royaltyn i punkt 2.3 ifall kontraktet sägs upp pga punkt 4.2. Spelutvecklaren får ej utnyttja den här punkten genom att ställa orimliga krav på ljuddesignern för att ta bort deras royalty. Punkt 4.4 gäller enbart om kontraktet sägs upp pga punkt 4.2 när ljuddesignern ej utfört rimligt utformade arbetsuppgifter.

5.

Ifall kontraktet avslutas pga att spelutvecklaren inte får en fullständig budget enligt punkt 3.1 har halva ljuddesignsarbetet till spelet utförts och ljuddesignern får då bara rätten till halva royaltyn. Dvs 2,5%.

5. Tvister

1.

Tvister löses framförallt via kommunikation och förhandling mellan parterna, men tas annars upp i svensk domstol ifall de ej går att lösa.

6. Signatur

Spelutvecklaren

Ljuddesignern
